Start’n’Go

Manuel d’utilisation

1 - Introduction 2
2 - Installation de Start’n’Go 2
3 - Démarrage d’une partie 2
3.1 - Démarrer une partie solo 2
3.2 - Démarrer une partie en réseau 3
3.3 - Rejoindre une partie en réseau 3
4 - Phase de positionnement 4
4.1 - Positionner ses pions 4
4.2 - Editeur de placements (sauvegarder / charger placements) 5
5 - Phase de jeu 5
5.1 - Déplacements 5
5.2 - Combats 6
6 - Options 6
6.1 - Statistiques 6
6.2 – Thèmes 7
6.3 - Variantes de règles 7
6.4 - Consultation des règles officielles 8
6.5 - Fin de partie 8

1 – Introduction

Start’n’Go est un jeu dérivé de Stratego, légèrement calquées sur les jeux de dames et d’échecs. La forme et les règles de ce jeu font de lui un passionnant jeu de stratégie. Ce jeu bien que fortement inspiré des échecs et des dames offre de nombreuses possibilités de jeu et de stratégies bien particulières du fait que chaque joueur choisit la position de départ de ses pièces. Le logiciel que nous avons conçu répondra aux questions et aux attentes de l’utilisateur et lui fera apprécier ce fameux jeu de stratégie.

2 - Installation de Start’n’Go

L’installation de Start’n’Go se fait par l’intermédiaire de l’exécutable d’installation. Il suffit d’executer l’installeur et de suivre les indications.

La procédure d’installation commence par une recommandation demandant de fermer toutes les applications en cours. Après avoir cliqué sur **Suivant** le guide d’installation offre la possibilité de parcourir son espace disque pour installer Start’n’Go à l’endroit désiré.

Après cela il est demandé si l’utilisateur souhaite installer les thèmes et les positions autres que ceux pris par défaut, ainsi que le script de création de thèmes, ce dernier sera très utile si l’utilisateur veut créer ses propres thèmes. Il est ensuite demandé à l’utilisateur sur quel groupe de programme il souhaite créer les raccourcis et aussi s’il veut créer des raccourcis pour tous les utilisateurs.
Il est ensuite demandé s’il faut créer une icône sur le bureau et s’il faut une icône Quick Launch. En cliquant sur **Suivant** l’installation s’exécute.

3 - Démarrage d’une partie

3.1 - Démarrer une partie solo

Cette partie n’est pas implémenté pour la version actuelle.

3.2 - Démarrer une partie en réseau

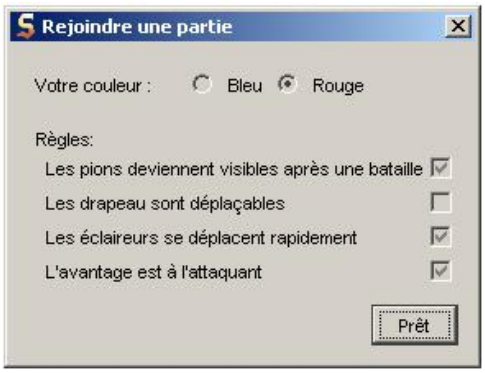
Le lancement d'une partie en réseau se fait dans **Héberger une partie** du sous-menu **Nouvelle partie réseau** du menu **Jeu**. A ce moment une fenêtre s'affiche à l'écran permettant d'entrer son pseudo et de sélectionner sa couleur et les règles de la partie en réseau (voir *capture 1*). Après validation de la fenêtre, le serveur se met en attente d'un adversaire. Il est toujours possible de changer les options en sélectionnant ou désélectionnant ces dernières, le joueur doit simplement recliquer sur le bouton **Prêt** s'il les modifie. Une fois que les deux joueurs ont validé les règles, le jeu démarre pour chacun par le placement de ses pions (voir chapitre **4.1 - Positionner ses pions**).

Capture 1

3.3 - Rejoindre une partie en réseau

Pour rejoindre une partie, il faut sélectionner **Se connecter** dans le sous-menu **Nouvelle partie réseau** du menu **Jeu**. S'ouvre alors une fenêtre où le joueur peut entrer son pseudo ainsi que l'adresse IP de son adversaire. Après validation, une nouvelle fenêtre apparaît grâce à laquelle le joueur pourra prendre connaissance de sa couleur ainsi que des règles choisies par l'hôte de la partie (voir *capture 2*). Il est possible pour le joueur de demander à l'hôte de sélectionner/désélectionner certaine règles par l'intermédiaire du **chat**, situé en bas de l'écran, mis à disposition dès que la connexion a été établie (voir *capture 3*). Une fois que les deux joueurs ont validé les règles, la partie peut commencer.

Capture 2

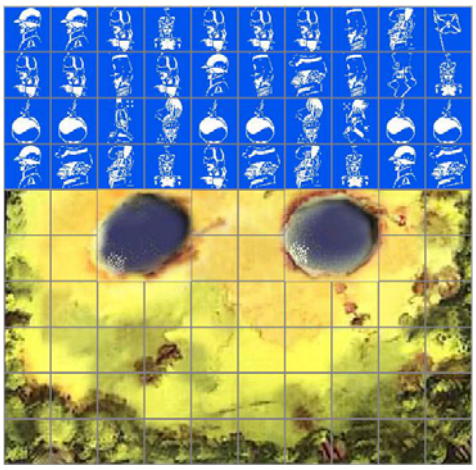


Capture 3

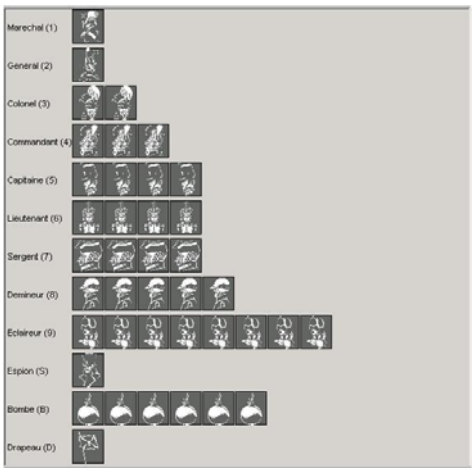
4 - Phase de positionnement

4.1 - Positionner ses pions

Avant de débuter la partie, chaque joueur doit placer ses quarante pions sur le plateau. Ceux-ci sont tous situés dans le QG (Quartier Général) sur la droite de l'écran (voir *capture 4*). La zone réservée au positionnement des pions est une zone de quatre cases sur dix situés en haut ou en bas du plateau (voir *capture 5*). Pour placer ses pions sur le plateau le joueur clique (avec le clic gauche) sur le pions situé dans le QG et ensuite sur la case libre du plateau où il veut le placer. Il peut aussi changer de place un pions déjà sur le plateau en le sélectionnant et en cliquant sur la case libre désirée. Si le joueur désire renvoyer le pion au QG, il lui suffit de faire un clic droit sur ce dernier. Dès que le joueur a placé tous ses pions, il peut valider son positionnement en cliquant sur **Valider**.



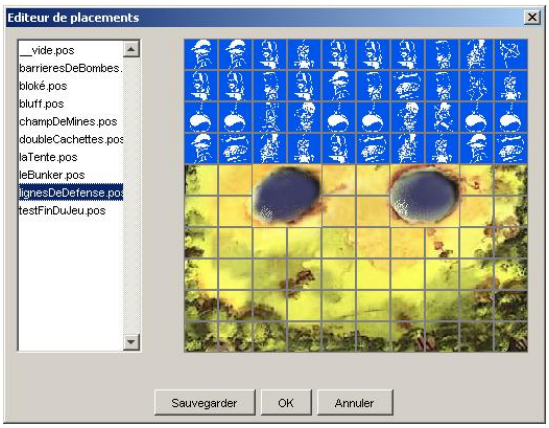
Capture 4



Capture 4

4.2 - Editeur de placements (sauvegarder / charger placements)

Afin de faciliter ou d'accélerer la phase de positionnement, le joueur peut charger ou enregistrer un placement. Pour cela, il clique sur le bouton **Editer** situé juste en dessous du plateau. S'ouvre alors une fenêtre (voir *capture 6*) dans laquelle est affichée la liste des positions enregistrées. Par défaut le positionnement affiché dans l’aperçu du plateau est celui en cours. Pour charger un placement, il suffit d'en sélectionner un parmi la liste, il apparait sur l’aperçu, et en cliquant sur OK le positionnement est chargé sur le plateau principal. Pour sauvegarder un positionnement il suffit de placer quelques pions, ou tous, sur le plateau principal, ensuite de cliquer sur **Sauvegarder** dans le menu **Option** ou dans la fenêtre d’édition d’un placement. En cliquant sur **Sauvegarder**, le joueur ouvre une nouvelle fenêtre dans laquelle il entrera le nom de son positionnement. Dès la validation, le nouveau placement apparaît dans la liste. Il est possible aussi de renommer et de supprimer la position se trouvant dans la liste, pour cela il suffit de faire un clic droit sur la position à traiter et de sélectionner **Renommer** ou **Supprimer**.



Capture 6

5 - Phase de jeu

Une fois que chaque joueur a validé son placement, la partie commence.

5.1 - Déplacements

Les pions peuvent se déplacer dans tous les sens (haut, bas, gauche et droite, jamais en diagonal), ils ne se déplacent que d'une seule case, sauf cas particuliers (voir chapitre **6.1 - Variantes de règles**). Les pions peuvent aller partout sur le plateau à l'exception des huit cases représentant deux lacs et les cases occupées par un pion de même couleur. Si un pion tombe sur un de son adversaire un combat est engagé (voir chapitre **5.2 - Combats**).

5.2 - Combats

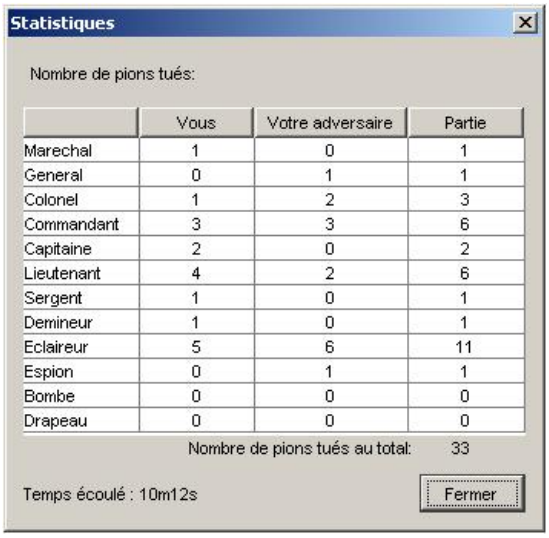
Une phase de combat est engagé lorsque le pion d'un joueur tombe sur celui d'un adversaire. L'issue de ce combat est déterminé par le rang des deux pions, c'est celui qui a le plus haut rang qui gagne. En cas d'égalité, les deux sont éliminés, sauf si l'option avantage à l'attaquant est activée (voir chapitre **6.1 - Variantes de règles**). Il y a quelques cas particuliers pour ces combats :

- L'espion qui est le plus faible de tous (après le drapeau) est le seul capable de venir à bout du maréchal.
- Les bombes battent tous les pions quand ils tombent dessus, à l'exception des démineurs, mais celles-ci ne peuvent pas se déplacer.

6 – Options

6.1 – Statistiques

Il est possible pour tout joueur de consulter les statistiques de la partie en cours. Pour cela il faut aller dans le sous-menu **Statistiques** du menu **Jeu**. S'ouvre alors une fenêtre indiquant le nombre de pions perdus dans la partie par grade et par joueur. Cette fenêtre informe aussi le joueur sur le temps écoulé depuis le début de la partie (voir *capture 7*).



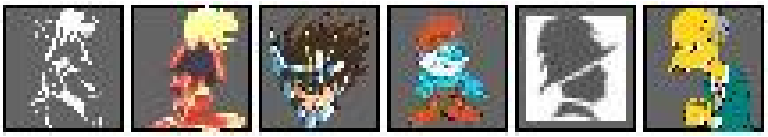
Capture 7

6.2 – Thèmes

L'interface graphique du jeu offre au joueur différents thèmes, c'est à dire différentes figures pour chaque pion et pour le plateau (voir *capture 8*). Initialement le jeu comporte six thèmes : chevaliers du zodiaque, classique, défaut, simple, schtroumpfs, simpsons. Le joueur peut les choisir dans la liste du sous-menu **Choisir thème** du menu **Options**.

S'il le souhaite, le joueur peut créer des thèmes personnels. Pour les créer il lui suffit de lancer le script **CreerThemeAvecVerif.bat** avec comme paramètre le dossier dans lequel se trouvent toutes les images à mettre dans le thème. Pour que ce thème soit opérationnel, une seule exigence : que toutes les images soient nommées selon la liste suivante : marechal.gif, bombe.gif, drapeau.gif, sergent.gif, lieutenant.gif, capitaine.gif, commandant.gif, demineur.gif, eclaireur.gif, espion.gif, general.gif, invisible.gif, colonel.gif, plateau.jpeg.

Un autre script vous permet de créer un fichier thème avec un dossier mais cette fois-ci sans contrainte.



Capture 8

6.3 - Variantes de règles

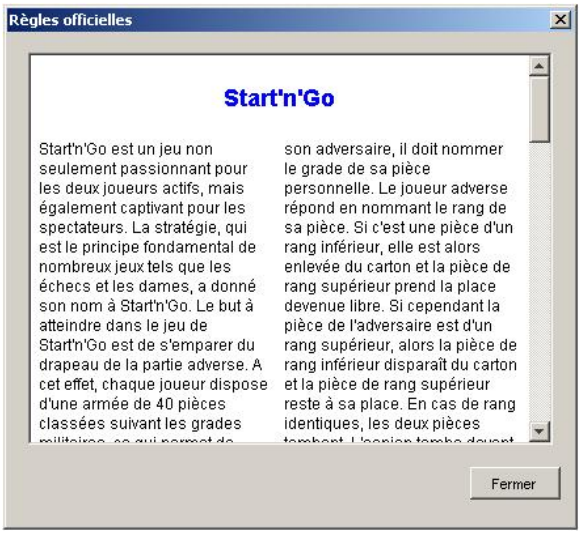
Il existe des variantes aux règles du jeu, elles sont consultable dans le sous-menu **Options utilisées** du menu **Aide** (voir *capture 9*). Ces options sont activées ou désactivées dès que le joueur commence une partie en solo. Elles ne sont activable que dans la fenêtre de démarrage d'une partie en réseau, seulement pour l'hôte (voir chapitre **3.2 - Démarrer une partie réseau**).

Regle en cours
Les pions deviennent visibles après une bataille
Les drapeaux sont déplaçables
Les éclaireurs se déplacent rapidement
L'avantage est à l'attaquant
Fermer

Capture 9

6.4 - Consultation des règles officielles

Les règles officielles sont consultable dans le sous-menu **Règles officielles** du menu **Aide** (voir *capture 10*). Le joueur peut les consulter à tous moments de la partie.


Règles officielles
Start'n'Go
Start'n'Go est un jeu non seulement passionnant pour les deux joueurs actifs, mais également captivant pour les spectateurs. La stratégie, qui est le principe fondamental de nombreux jeux tels que les échecs et les dames, a donné son nom à Start'n'Go. Le but à atteindre dans le jeu de Start'n'Go est de s'emparer du drapeau de la partie adverse. A cet effet, chaque joueur dispose d'une armée de 40 pièces classées suivant les grades
son adversaire, il doit nommer le grade de sa pièce personnelle. Le joueur adverse répond en nommant le rang de sa pièce. Si c'est une pièce d'un rang inférieur, elle est alors enlevée du carton et la pièce de rang supérieur prend la place devenue libre. Si cependant la pièce de l'adversaire est d'un rang supérieur, alors la pièce de rang inférieur disparaît du carton et la pièce de rang supérieur reste à sa place. En cas de rang identiques, les deux pièces
Fermer

Capture 10

6.5 - Fin de partie

Une partie se finit si l’un des deux joueurs a capturé le drapeau de son adversaire, cependant il est possible pour un joueur qui n’ai plus envie de jouer, d’abandonner la partie en cours. Pour cela il suffit de choisir **abandonner** dans le menu **Jeu**.